

자작 게임 기획서

TOUCHE (투셰)

적은 입력으로 큰 판단을 겨루는 2D 대전 액션 게임

작성자 : 배성준

작성일 : 2025.07.12

Content

목차

Part 1
소개

1-1
개요

1-2
기획 의도

1-3
핵심 컨셉

Part 2
핵심 시스템

2-1
전투 흐름

2-2
방어

2-3
공격/피격

2-4
스태미나

2-5
UI/피드백

Part 3
핵심 콘텐츠

3-1
PVP 모드

3-2
보스 모드

3-3
무기

Part 1

소개

1-1
개요

1-2
기획 의도

1-3
핵심 컨셉

🗡️ 개요



항목	내용
게임명	Touché(투세)
장르	2D 액션 / 소울라이크
플랫폼	PC / iOS / Android (모바일)
대상	격투 게임 및 소울류 유저 20~30대
게임 모드	PVP 모드 / PVE(보스) 모드
수익화	배너 광고, 캐릭터 스킨, 무기 해금(성능 증가X)
세션 길이	라운드 60초, 2선 승제
조작	방향키, 방어, 공격
아트 방향	중세 시대 느낌의 픽셀 아트

🗡 기획 의도

📖 왜 이 게임인가?



한 줄 컨셉

간단한 입력으로 큰 심리전을 주고받는
2D 중세 기사들의 결투



핵심 재미 요소

- 심리전(생각 읽기/간파)
- 타이밍
- 판단 싸움

🗝️ 기획 의도

📦 개발 배경 : 방향성 전환 계기

빠르고 복잡한 피지컬 위주의 첫 게임 제작



재미의 한계를 느낌



피지컬 위주 게임의 한계

높은 입력 난이도 만으로는
지속 플레이 동기 확보가
어려움



몰입·도전의 재발견

게임의 몰입감과 도전 욕구는
어려운 도전 과제에서
오는 것이 아님을 깨달음



최종 개발 목표

- 입문은 쉽고, 조작은 직관적인 게임 개발
- 긴장감과 압박감을 느낄 수 있는, 깊이 있는 전투 설계

🗡 기획 의도

🎮 개발 배경 : 레퍼런스 게임 - 포아너(For Honor)

긴장감 + 압박감 + 깊이 있는 전투



가장 먼저 떠오른 게임[포아너]

재현 포인트

3D 게임 포아너의 긴장감 있는 전투
→ 직관적인 2D 게임으로 재해석

차별점

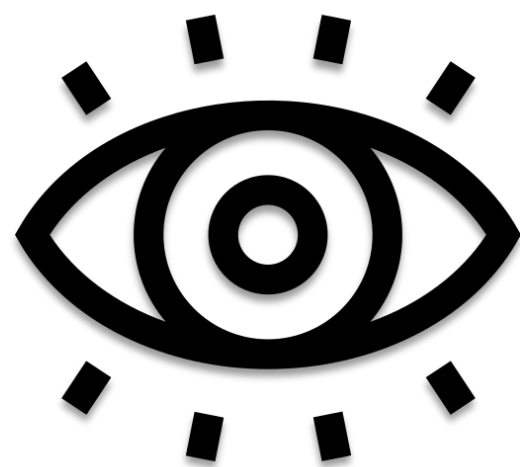
- 2D 측면 시점
- 4방향 선언형 가드 시스템
- 일관성 있는 공격 판정

공통 가치관

For Honor : '명예를 위하여' - 실력으로 정정당한 결투
Touché : '찔렸다' - 상대 실력에 대한 존중과 기사도 정신

➤ 핵심 컨셉

“상대의 습관을 읽고, 심리전을 겨누는 결투 ”



가시성

방향/상태/자원을 한 눈에



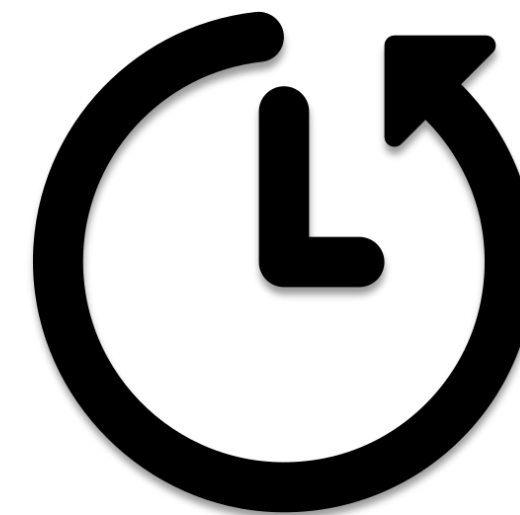
심리전

페인트·간파 중심
수 읽기 싸움



리스크-리턴

모든 선택의 기대값이 명확



짧은 세션

라운드 당 2~4분
“한 판 더!”

Part 2

핵심 시스템

2-1

전투 흐름

2-2

방어

2-3

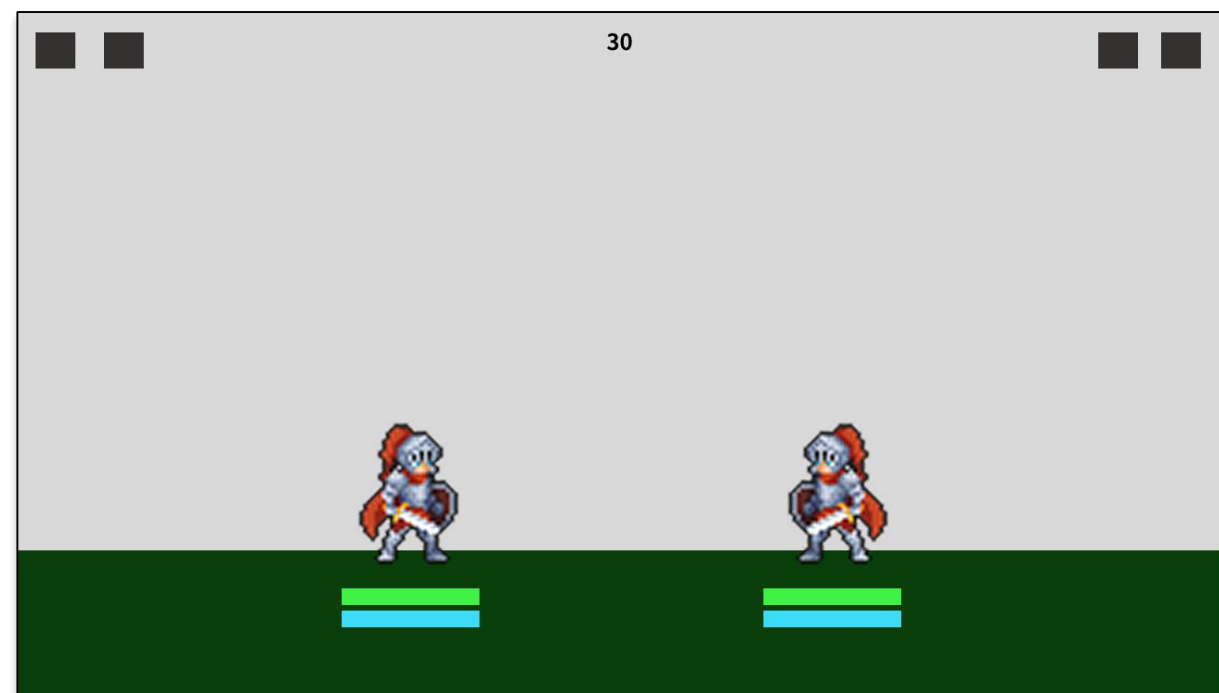
공격/피격

2-4

스태미나

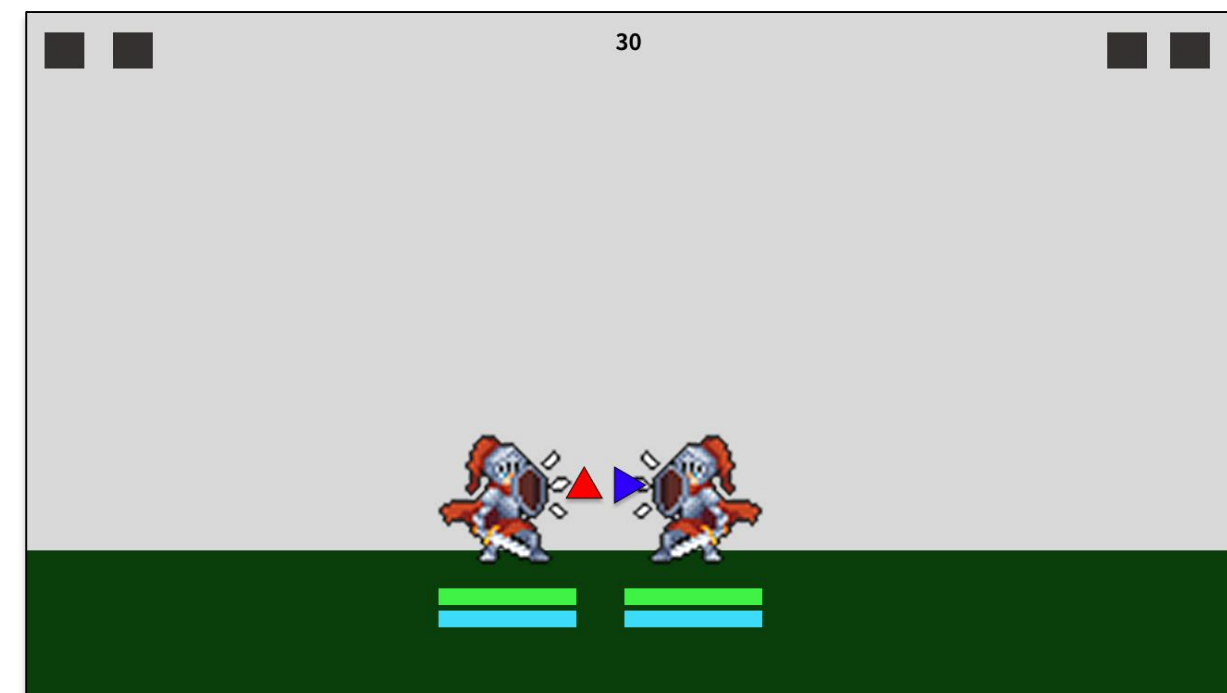
2-5

UI/피드백



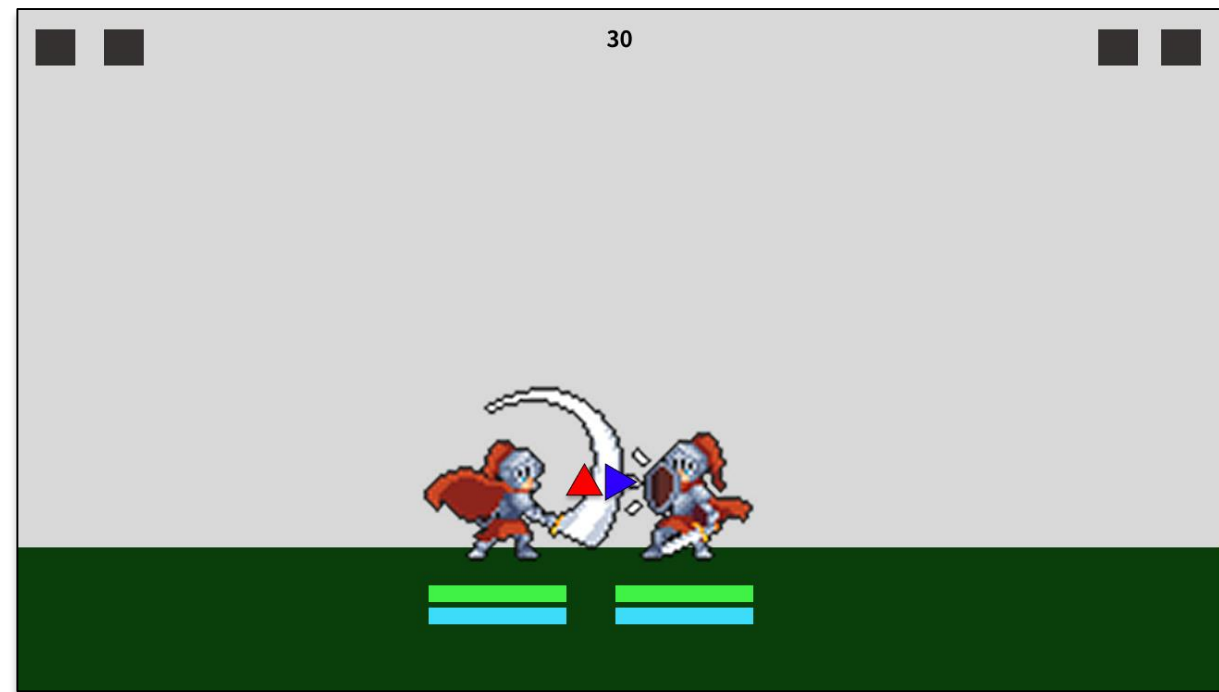
1. 대치 상태

- 플레이어와 적이 일정 거리에서 대치
- 상대의 패턴·거리·스태미나를 관찰하고 다음 선택을 준비



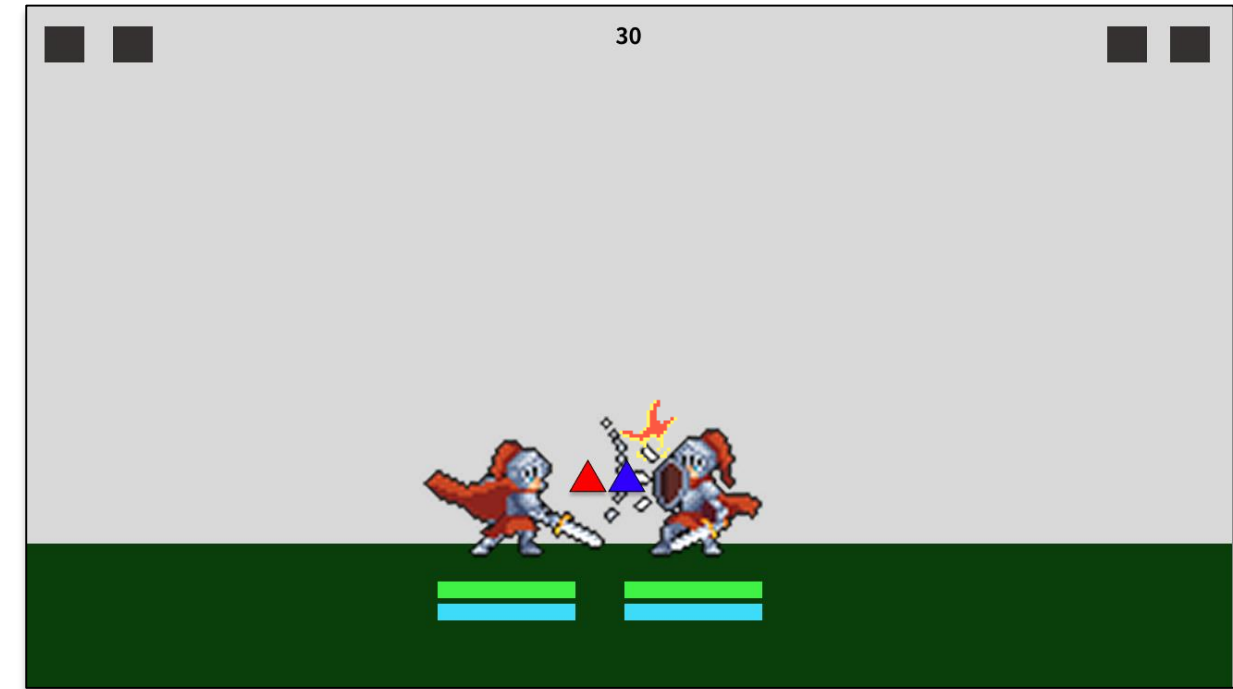
2. 탐색 및 심리전

- 상대의 행동(모션, 거리 조절, 패턴)을 통해 공격 예측
- 플레이어는 긴장감을 유지하며 방어 방향을 선택

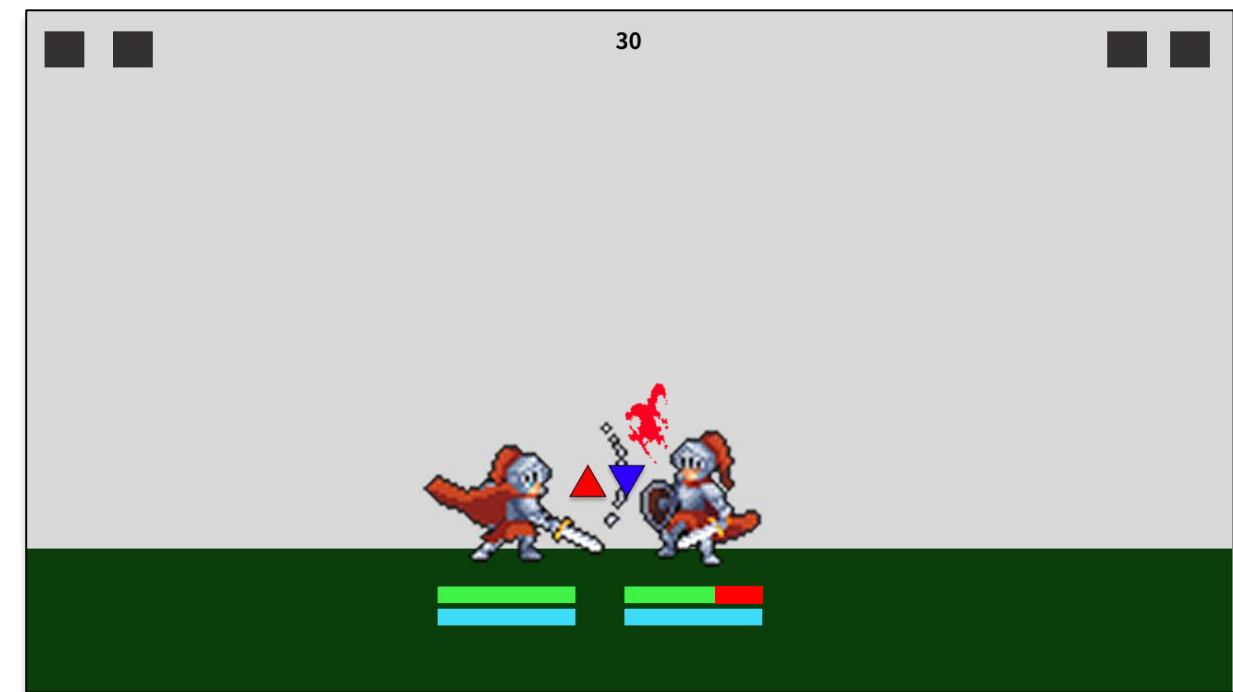


3. 공격 시도

- 플레이어 또는 적이 특정 방향으로 공격 입력
- 타이밍, 거리, 상대의 대응(방어, 무방비)에 따라 성공 여부 판정



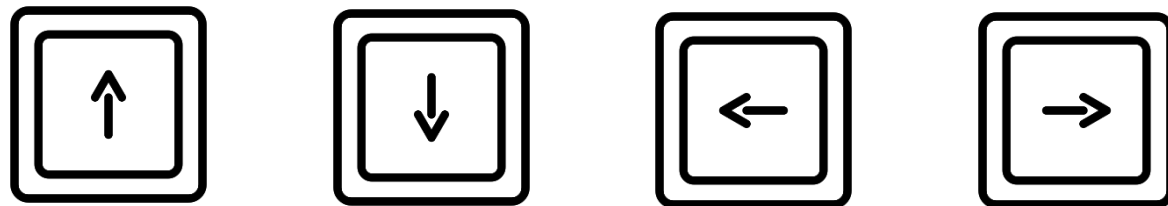
방어 방향이 일치하면 가드 성공



일치하지 않으면 피격

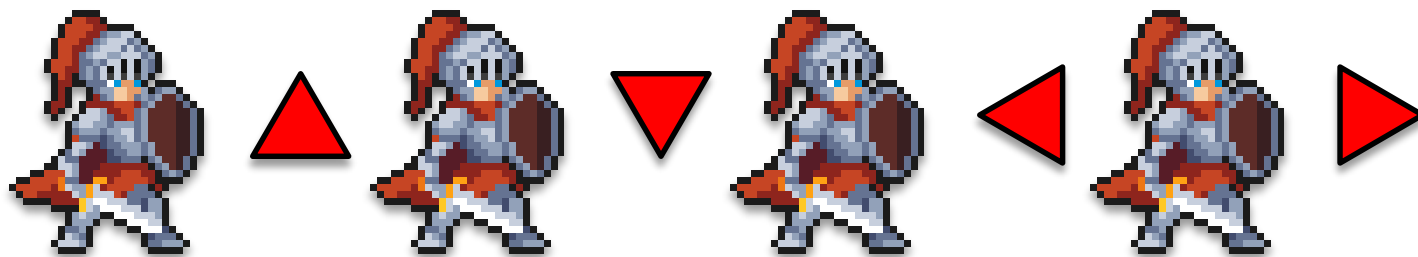
가드

※예시 이미지 첨부



선언형 4방향 가드

상/하/좌/우 중 하나를 홀드하여 유지



플레이어 정면에 화살표 UI로 현재 가드 방향 표시

가드 성공 보상

- 공격자 후 딜레이 동안 반격 기회
- 스테미나 회복
- 상대 스테미나 차감

가드 실패 패널티

- 경직/넉백
- 체력 소모
- 스테미나 차감
- 공격 우선권 패널티

⚔ 공격/피격

※예시 이미지 첨부

선언형 4방향 가드

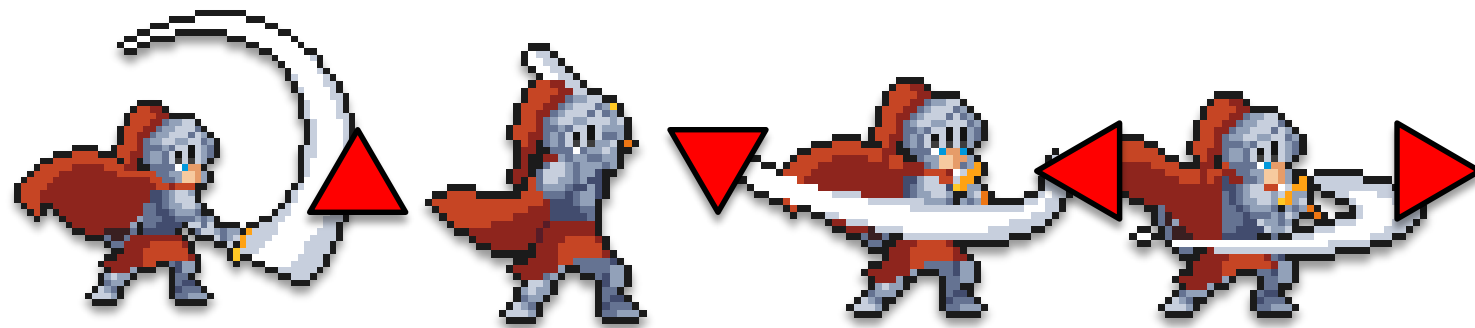
상/하/좌/우 중 하나를 홀드하여 유지

+



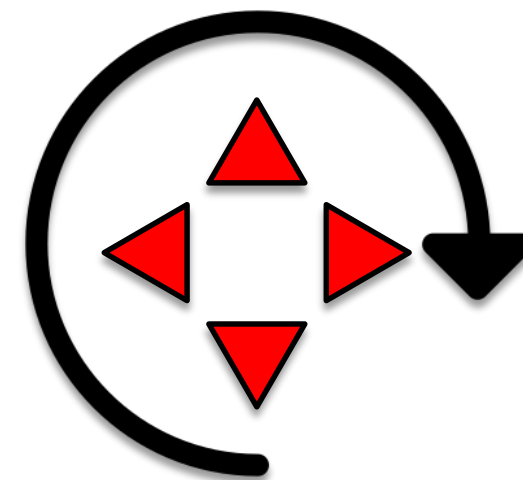
유지 한 채로, 공격 버튼 입력

↓



해당 방향의 공격 시전

검과 방패 공격 방향별 특성



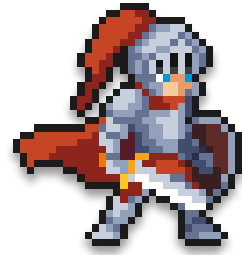
- 아래 방향부터 시계 방향으로 강해지고 느려짐
 - 아래 방향 공격 : 가장 빠름, 가장 약함
 - 우측 방향 공격 : 가장 느림, 가장 강함
- ※ 무기 별로 특성을 다르게 설정

공격 판정

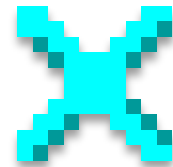
- 공격 중에는 다른 모든 행동 잠금
 - 피격 시, 모든 행동이 취소되고 피격 모션으로 돌입
- 조금이라도 먼저 공격을 시전한 플레이어의 판정이 승리

⚔ 스테미나

※예시 이미지 첨부



체력 바 아래에 스테미나 바 표기



스테미나 없을 때 공격 시, X 표기

소모/회복

- 정지, 이동 중에 자연 회복
- 가드 유지 시, 자연 회복 안 됨
- 공격이 가드 당할 시, 일정 스테미나 차감
- 공격 시전 시, 요구 스테미나 수치만큼 소모 (데미지 비례)

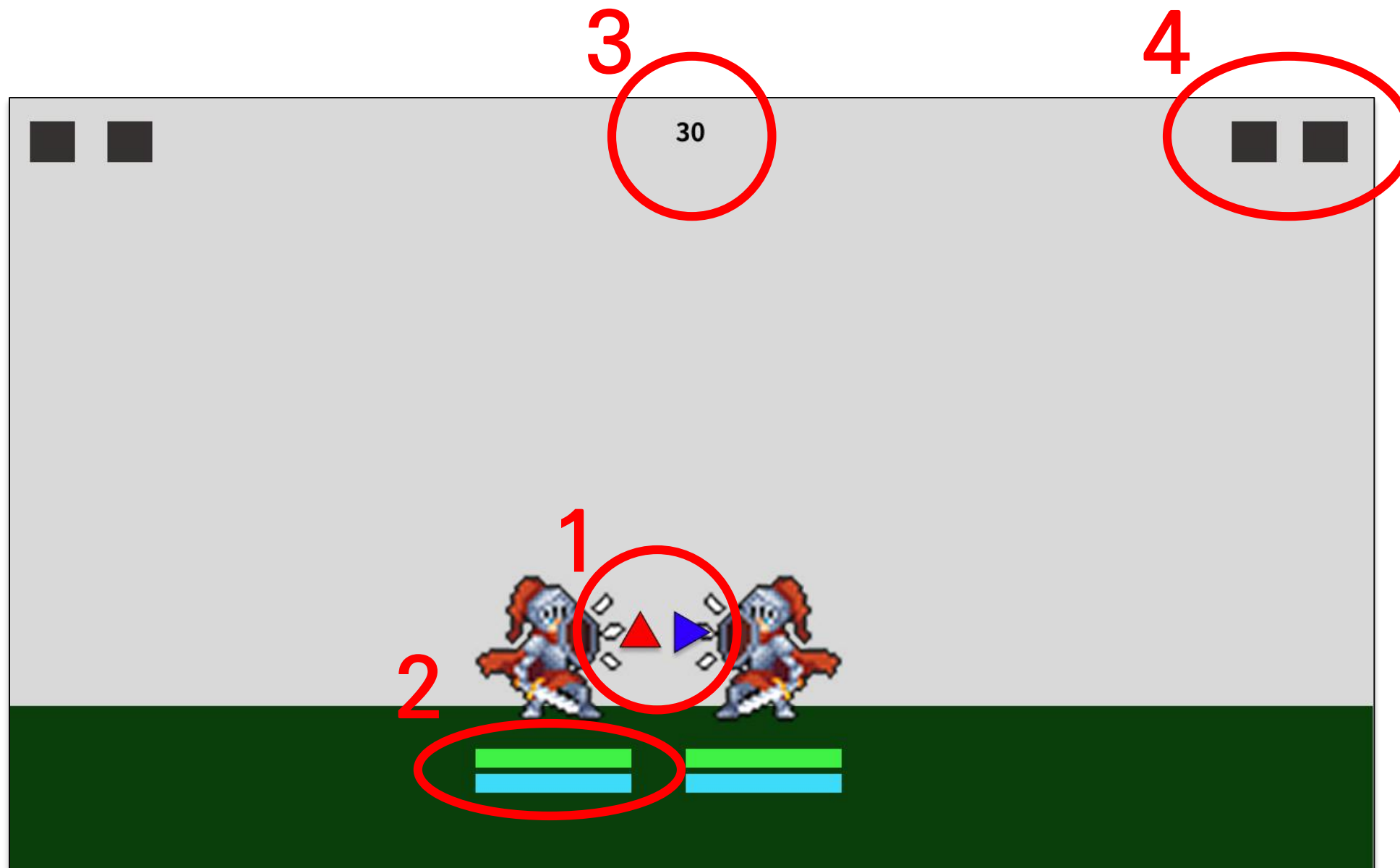
0 이하 돌입 시

- 방어 불가능
- 일정 수치 이상 회복 시, 정상 상태 복귀

의도

- 무분별한 압박/가드 남용 방지
- 자원 운영이 곧 실력

HUD



1. 나/상대 방향 아이콘

- 항상 플레이 중인 캐릭터의 정면에 생성
- 1P와 2P의 방향 아이콘이 명확하게 구분되는 색상 사용

2. 체력 바/ 스테미나 바

- 항상 플레이 중인 캐릭터의 아래에 위치
- 소모된 체력과 스테미나가 잘 구분될 수 있는 대비 색상 사용

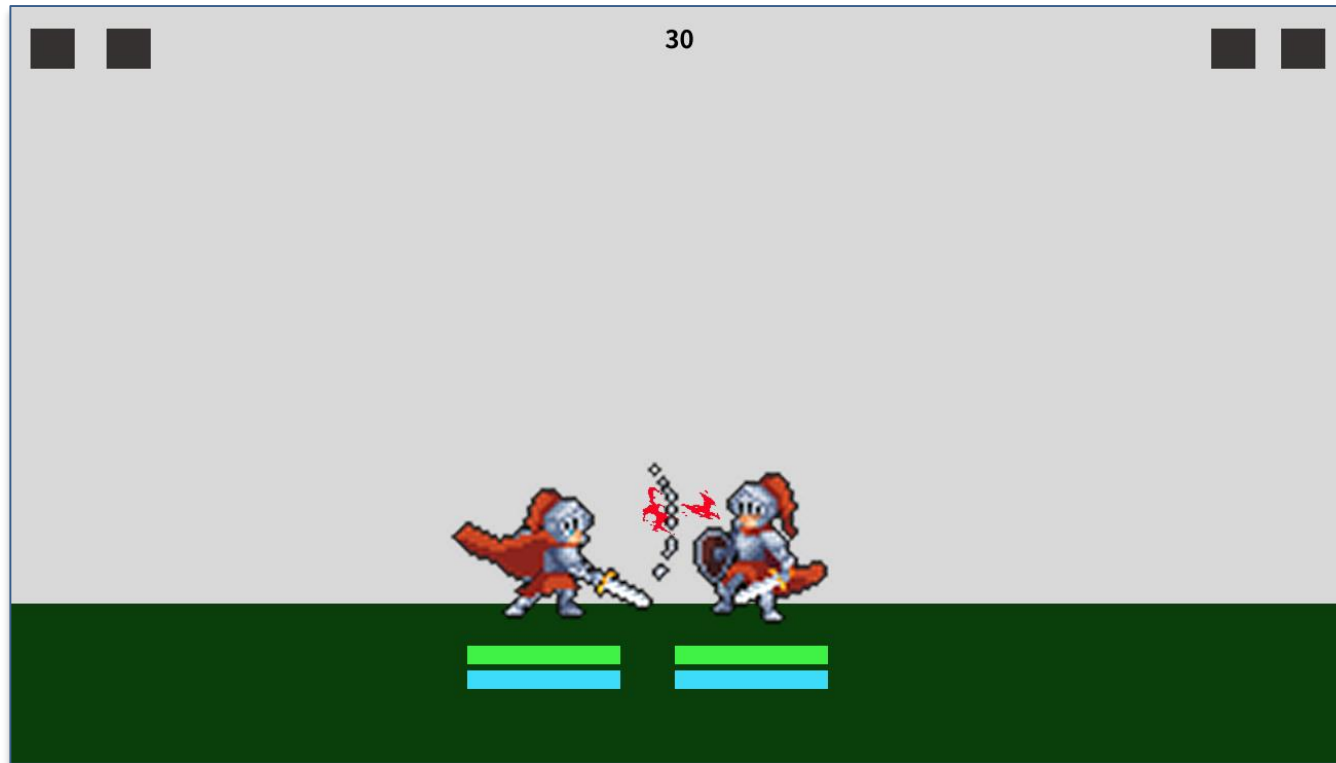
3. 타이머

- 플레이 중에 한 눈에 들어올 수 있는 크기 및 위치
- 0초 돌입 시, 빨간색으로 적용하여 가시성 확대
- 0초 돌입 시, 확대,축소를 반복하는 효과로 긴장감 극대화

4. 라운드

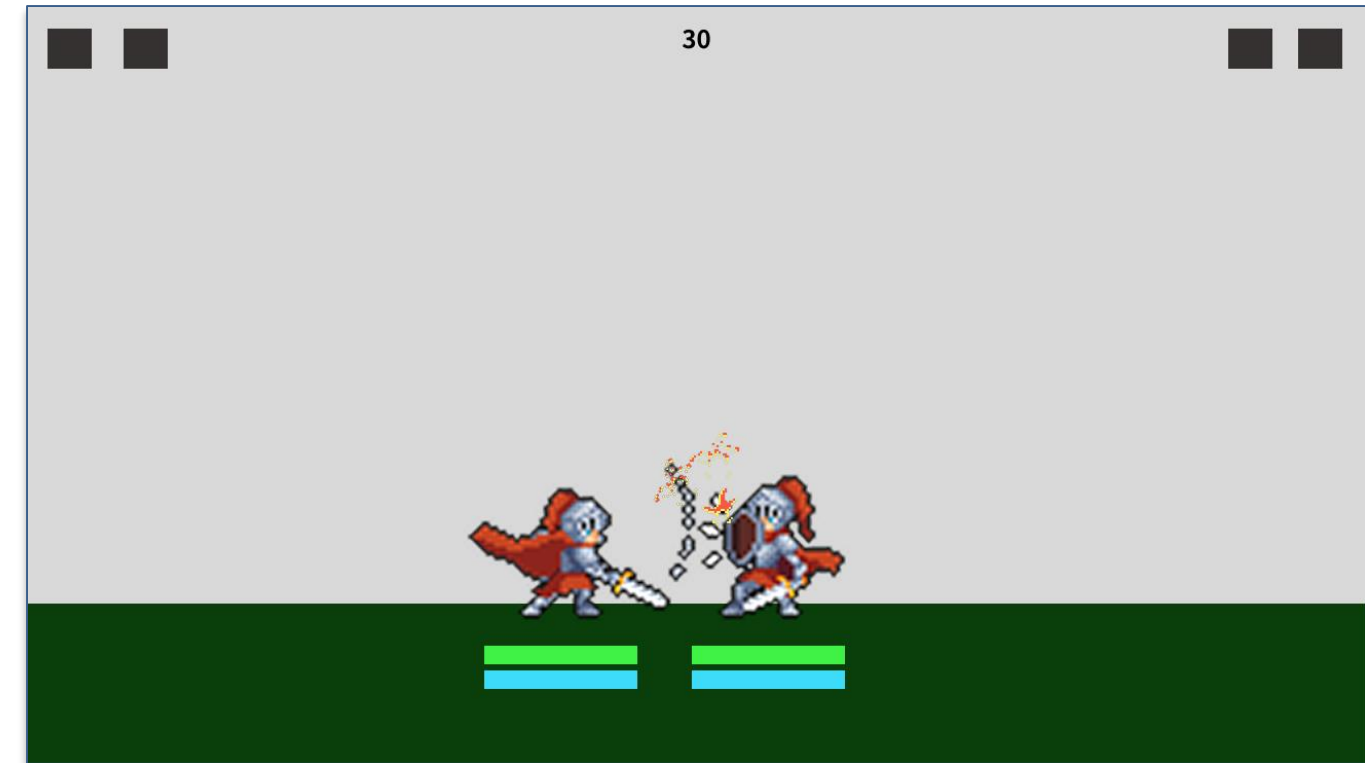
- 1P는 왼쪽 상단, 2P는 오른쪽 상단에 위치
- 승리하는 수마다 1P는 왼쪽부터, 2P는 오른쪽부터 채워짐

피드백 분리



히트 이펙트

- 공격 히트 시, 상대방 히트 모션 발생 및 긴 넉백 발생
- 공격 히트 시, 출혈 이펙트 발생
- 공격 히트 시, 출혈 효과음 발생
- 바닥에 혈흔 효과를 유지 시켜 몰입감 유발



가드 이펙트

- 가드 성공 시, 가드 모션 유지 및 가드 성공한 듯한 짧은 넉백 발생
- 가드 성공 시, 금속성 이펙트 발생
- 가드 성공 시, 금속성 효과음 발생

Part 3

핵심 컨텐츠

3-1
PVP 모드

3-2
보스 모드

3-3
무기

⚔ PVP 모드

라운드 제

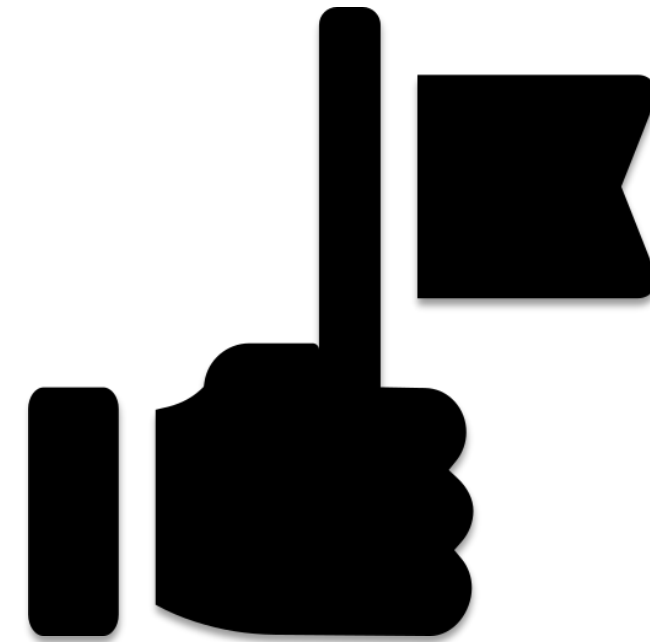
- 라운드 당 60초
- 3판 2선승 제 도입(역전 가능성)

+

>

서든 데스 모드

- 0초 부터 출혈 효과 시작
- 체력이 낮은 플레이어의 이동 속도 증가 (역전 가능성)



목표

- 짧은 세션에서도 심리전 및 수 싸움 등으로 몰입감 유발
- 역전 가능성을 위한 기능을 넣어 전투 끝까지 긴장감 유도

☞ 보스 모드

※예시 이미지 첨부



숲 속 의문의 늑대 괴수

- 느리지만 데미지가 매우 높음
- 공격 방향 전환 속도가 빠름
- 거리가 멀어지면 돌진 패턴으로 헛갈림 및 긴장감 유도
- 핵심 키워드 : 하이 리스크/하이 리턴형 보스



귀족 기사

- 빠르지만 데미지가 낮음
- 리치가 길고, 연속적인 공격 패턴
- 핵심 키워드 : 빠른 공세 / 가드 후 반격의 중요성



숲 속의 마녀

- 원거리 공격을 하며 끈임 없는 거리 유지
- 투사체의 생성 방향으로 플레이어 방향 감각 붕괴 유도
- 핵심 키워드 : 원거리 / 거리 유지 / 쉴 틈 없는 공격

☞ 무기

※예시 이미지 첨부



검과 방패



롱소드



레이피어



츠파이핸더



메이스

무기	리치	속도	압박	비고
검과 방패	짧음	빠름	중	표준 규칙 학습용, 공/방 일체형 무기
롱소드	김	보통	중	안정적 리스크-리턴
레이피어	보통	매우 빠름	상	페인트/템포 변조 강점, 읽히면 리스크 큼
츠바이핸더	매우 김	매우 느림	하	거리 관리·넉백 특화, 근거리 취약
메이스	짧음	느림	상	가드 경직 ↑로 스테미나 압박, 템포 장악

The background image is a cinematic scene from a video game. It depicts a massive, heavily armored figure, possibly a giant or a large boss, in the foreground. The figure is wearing intricate armor with a blue and gold crest on its chest. It holds a long, ornate polearm. In the background, a warrior in traditional East Asian armor is crouching, ready for battle. The setting is a city at night, with rain falling and fires burning in the distance, creating a sense of chaos and war.

감사합니다

esbae02@gmail.com

작성자 : 배성준

마감일 : 2025.07.17
